

1

♠ R62		♠ DV10953									
♥ ARV1053		♥ -									
♦ A5		♦ D32									
♣ 62		♣ R1085									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♠ 87											
♥ 9862											
♦ R1098											
♣ A94											
		♠ A4									
		♥ D74									
		♦ V764									
		♣ DV73									

Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
3♥	Passe	1♥ 4♥	2♠*

\* six belles cartes et une main de 6 à 10 H.

**L'entame** : la Dame de Pique en tête de séquence pour l'As du mort, le 8 en Ouest et un petit de votre main en Nord ; comment voyez-vous la suite ?

**Le jeu du déclarant** : le contrat paraît très sain puisque même si les Cœurs sont répartis 4-0 en flanc, vous disposez déjà de neuf levées sûres avec deux Piques + six Cœurs + un Carreau. La dixième levée proviendra bien entendu de la coupe de votre troisième Pique. Après avoir fait la première levée de l'As de Pique, jouez un petit Cœur du mort pour l'As de votre main tout en constatant qu'Est défausse sur ce premier tour d'atout. Rejouez maintenant le Roi de Pique suivi du 6 de Pique que vous devez absolument couper de la Dame de Cœur pour ne pas être surcoupé par Ouest ! Il vous suffira ensuite de purger les atouts restants afin de réclamer vos dix levées prévues...

**Principe** : si vos atouts sont suffisamment de bonne qualité, n'oubliez pas de couper une perdante d'un atout maître afin d'éviter tout risque de surcoupe !

**2**

♠ R8		♠ AD									
♥ V632		♥ ARD									
♦ D1098		♦ 763									
♣ D93		♣ AV1062									
	<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>	N		E	O				S		
N		E									
O											
	S										
♠ 6532		♠ V10974									
♥ 87		♥ 10954									
♦ AR542		♦ V									
♣ 85		♣ R74									

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	E
Passe	3♣	Passe	2SA
Passe	3SA		3♦

**L'entame** : le Valet de Pique pour le 2 du mort et le Roi de Nord.

**Le jeu du déclarant** : après avoir pris le Roi de l'As de Pique à la première levée, comptez vos levées maîtresses : deux Piques + trois Cœurs + deux Carreaux + un Trèfle, soit huit levées. Le partage 3-2 des Carreaux ou la réussite de la double impasse à Trèfle peuvent vous fournir la levée qui manque ! Mais attention, sur cette donne, vous ne pouvez pas cumuler vos chances. Si vous donnez un coup à blanc à Carreau, vous ne pourrez plus jouer sur les Trèfles. Afin de trouver le meilleur plan, vous devez faire un choix entre le partage 3-2 des Carreaux (68%) et la réussite de la double impasse à Trèfle (75%). Le choix est évident : vous devez jouer sur les Trèfles. Voici la bonne ligne de jeu : à la deuxième levée, jouez un petit Carreau pour le Roi (ou l'As) suivi du 5 de Trèfle du mort pour le Valet (ou le 10) de votre main et le Roi de Sud qui rejoue le 10 de Pique. Prenez de la Dame de Pique et jouez alors Carreau pour l'As du mort (ou le Roi) puis le 8 de Trèfle pour votre 10 (ou le Valet) qui tient ! Comme ici, les Trèfles sont répartis 3-3, vous réaliserez même onze levées...

**Principe** : si vous ne pouvez cumuler vos chances de développer une levée, vous devez préférer celles d'une double impasse (75%) à celles d'un partage 3-2 (68%).

**3**

	♠ 62	
	♥ ARV	
	♦ 8643	
	♣ 6532	
♠ AD9		♠ V8754
♥ 752		♥ 63
♦ V10972		♦ D5
♣ V9		♣ D1074
	♠ R103	
	♥ D10984	
	♦ AR	
	♣ AR8	

Donneur : S		Vul : EO	
S	O	N	E
1♥ 4♥	Passe	2♥	Passe

**L'entame** : le Valet de Carreau en tête de séquence

**Le jeu du déclarant** : vous disposez en Sud de neuf levées avec cinq Cœurs + deux Carreaux + deux Trèfles et pourriez facilement en trouver une dixième si l'As de Pique était situé en Est. Il suffirait alors de monter au mort à l'atout pour jouer un petit Pique vers le Roi ; toutefois, cela pourrait avoir une conséquence fâcheuse, à savoir la chute du contrat. En effet, Ouest prendrait de l'As et rejouerait atout chaque fois que vous tenteriez d'ouvrir la coupe à Pique. Pour éviter une telle mésaventure, jouez donc Pique à la deuxième levée et quoi que fasse la défense, vous pourrez couper le troisième Pique à l'aide d'un atout du mort et réaliser ainsi dix levées !

**Principe** : avec trois petites cartes en face d'un petit doubleton au mort, vous devez différer le retrait des atouts pour gagner une levée de coupe. Ici, le Roi de Pique était un leurre ; pour assurer votre contrat, il fallait le considérer comme une petite carte et planifier sa coupe du côté court.

4

♠ ARV	♠ D102	♠ 765									
♥ AV65	♥ D10	♥ 987									
♦ R76	♦ DV1092	♦ A3									
♣ 987	♣ A54	♣ RDV103									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 9843										
	♥ R432										
	♦ 854										
	♣ 62										

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
	1SA	Passe	3SA

**L'entame** : la Dame de Carreau en tête de séquence

**Le jeu du déclarant** : en faisant le compte des levées, on arrive à cinq avec deux Piques + un Cœur + deux Carreaux. Vous arriverez à neuf à la condition toutefois d'en réaliser quatre à Trèfle ! Pour cela, il suffit de prendre l'entame en main avec le Roi de Carreau et de jouer Trèfle à la deuxième levée afin de déloger l'As chez les adversaires. Je suis sûr que cette donne vous a paru trop facile ! Tant mieux mais attention, si l'un d'entre vous a duqué l'entame, il aura certainement fini par chuter, Nord ayant alors retenu deux fois son As de Trèfle grâce au pair-impair de son partenaire (le 6 suivi du 2).

**Principe** : même si cela finit par devenir plus ou moins machinal (notamment dans les contrats à Sans-Atout), il ne faut pas toujours laisser passer le premier tour d'une couleur sous peine de le regretter fortement par la suite !

5

♠ D93  
♥ RV2  
♦ RDV4  
♣ V32

♠ AR106  
♥ A1086  
♦ 8653  
♣ D



♠ V54  
♥ D975  
♦ A2  
♣ AR94

♠ 872  
♥ 43  
♦ 1097  
♣ 108765

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
Passe	2♦*	1♦	X
Passe	4♥	Passe	2♥

\* cue-bid destiné ici à retrouver un fit majeur 4/4.

**L'entame** : le 10 de Carreau pour un petit du mort et le 4 en Nord ; après avoir pris la première levée de l'As, comment envisagez-vous la suite ?

**Le jeu du déclarant** : faites le compte des points d'honneurs : vous en recensez 27 avec le mort et Nord, qui a ouvert, en a promis au moins 12. Cela vous permet de situer avec certitude le Roi de Cœur chez lui ! À la deuxième levée, jouez donc un petit Trèfle pour la Dame suivi de l'As de Cœur puis un petit Cœur vers la Dame à la troisième levée ; cela vous permettra ici de réaliser dix levées et votre contrat !...

**Principe** : un compte systématique des points H vous fait parfois localiser à coup sûr les honneurs manquants.

6

♠ V3 ♥ 8762 ♦ D1098 ♣ 742	♠ D975 ♥ AR ♦ A76 ♣ A653	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R42 ♥ DV1095 ♦ V52 ♣ R8
	N											
O		E										
	S											
♠ A1086 ♥ 43 ♦ R43 ♣ DV109												

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
Passe 2♣ 4♣	Passe Passe	1SA 2♠	Passe Passe Passe

**L'entame** : la Dame de Cœur en tête de séquence pour un petit du mort, le 7 en Ouest et votre As en Nord. Comment allez-vous abordez la couleur d'atout ?

**Le jeu du déclarant** : la configuration des atouts est similaire à la donne précédente, mais cette fois, rien ne permet de localiser les honneurs manquants. Si le Roi de Trèfle est mal placé, vous avez deux perdantes dans les mineures et vous disposez à l'atout d'une couleur de huit cartes où il vous manque le Roi et le Valet. Comme vous disposez de toutes les autres cartes intermédiaires, vous devez laisser filer le 9 puis, après la perte du Valet, rejouer vers le 10. Manipulée ainsi, la couleur fournit trois levées dans 76%\* des cas (seule la situation Roi et Valet derrière l'As est contraire). Dans le cas présent, vous réaliserez ainsi dix levées puisque les honneurs Pique sont partagés et que l'impasse au Roi de Trèfle échoue...

\* en outre, vous touchez parfois (rarement) le Roi sec devant (si vous êtes parti du 9) et le Valet quatrième derrière ou le contraire (le Valet sec derrière si vous êtes parti de la Dame), ce qui vous permet alors de réaliser toutes les levées dans la couleur !

**Principe** : quand il vous manque le Roi et le Valet d'une couleur répartie 4-4 comportant l'As et la Dame séparés et toutes les cartes intermédiaires avec le 10, le 9 et le 8, le meilleur maniement consiste à faire la double impasse en espérant les deux honneurs partagés ou placés tous les deux devant l'As !

7

♠ 9842	♠ 3	♠ RV765									
♥ 875	♥ D632	♥ A4									
♦ 2	♦ RDV109	♦ A8753									
♣ 108764	♣ AV5	♣ 2									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ AD10										
	♥ RV109										
	♦ 64										
	♣ RD93										

Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
1SA 2♥	Passe Passe	2♣ 4♥	Passe

**L'entame** : le 2 de Carreau pour votre As en Est ; comment envisagez-vous la suite ?

**Le jeu de la défense** : comme vous voyez dix cartes à Carreau entre vous et le mort, l'entame de votre partenaire provient clairement d'un singleton mais avant de lui donner la coupe, réfléchissez ! Vous voyez également 13 points d'honneurs au mort et vous en possédez 12 dans votre main ; Sud ayant ouvert de 1SA, votre partenaire n'a pas d'honneur. Pour faire chuter cette manche, vous devez également réaliser une coupe à Trèfle ; pour cela rejouer le 2 de Trèfle à la deuxième levée... Vous sauterez ensuite sur votre As d'atout pour donner un Carreau à couper à votre partenaire qui, à son tour, vous gratifiera d'une coupe à Trèfle. Bien joué !

**Principe** : quand vous êtes sûr que votre partenaire coupe dans une couleur, vous pouvez vous-même ouvrir votre propre coupe avant de lui donner la sienne, notamment quand vous contrôlez l'atout !

8

	♠ 1032	
	♥ RD1094	
	♦ 10	
	♣ A1093	
♠ ARD7		♠ 85
♥ 85		♥ A32
♦ 7654		♦ ARD32
♣ RDV		♣ 754
	♠ V964	
	♥ V76	
	♦ V98	
	♣ 862	

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
	1SA	Passe	3SA

**L'entame** : le Roi de Cœur pour le 2 du mort et le Valet en Sud (déblocage obligatoire...)

**Le jeu du déclarant** : vous avez sept levées immédiates avec trois Piques + un Cœur + 3 Carreaux et vous pouvez même compter deux levées supplémentaires à Carreau sauf si cette couleur est répartie 4-0 en flanc (environ 10%). Toutefois, cette couleur sera tout de même répartie 3-1 dans presque 50% des cas et, si vous observez attentivement la couleur, vous constaterez que vous serez bloqué en main au quatrième tour de Carreau ! Pour éviter un tel désagrément, duquez deux fois l'entame et défaussez tout simplement l'un de vos quatre petits Carreaux bloquants sur le troisième tour de Cœur de l'adversaire afin de réaliser neuf levées sur cette donne...

**Principe** : avec ARD32 en face de 7654, il faut penser que la couleur peut être bloquée (sans reprise) en cas de partage 3-1 alors qu'avec ARD42 en face de 7653, il suffit, dans ce cas, de penser à débloquer 765 sur ARD pour réaliser directement cinq levées sans aucun problème mais vous saviez déjà tout cela, n'est-ce pas ?...

**Remarque** : vous retrouverez un blocage similaire dans la Donne N°14 où la solution sera moins évidente !...

9

♠ V953		♠ D76									
♥ 97542		♥ ARD6									
♦ AR		♦ V85									
♣ 75		♣ RD2									
♠ R102											
♥ V3											
♦ 962											
♣ AV1084											
	<table> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
		♠ A84									
		♥ 108									
		♦ D10743									
		♣ 963									

Donneur : N		Vul : E-O	
S	O	N	E
Passe	3SA	Passe	1SA

**L'entame** : le 4 de Carreau en quatrième meilleure (sans second choix !)

**Le jeu de la défense** : possédant As-Roi secs dans la couleur d'entame, Nord peut en informer son partenaire en fournissant ses honneurs dans l'ordre inverse de ce qui se fait classiquement, c'est-à-dire As puis Roi et non Roi puis As ! Ayant compris le message, Sud fournira le 10 de Carreau au second tour pour montrer que sa rentrée est à Pique et non à Cœur (dans le choix de Nord, les Trèfles sont exclus !). Si vous vous êtes bien compris en flanc, vous avez fait chuté le déclarant de deux levées et vous alors marqué 200 dans la bonne colonne ; autrement le camp Est-Ouest aurait scoré 600 dans la sienne !

**Principe** : au bridge, les principes de signalisation sont nombreux aussi bien à la couleur qu'à Sans-Atout ; parmi ceux-ci, figurent l'ordre de fourniture des honneurs et l'appel de préférence comme vous venez de le voir au travers de cette donne... Travaillez ces situations avec votre partenaire favori(te) et vous deviendrez vite de redoutables défenseurs !

**10**

♠ 9742	♠ ARV85	♠ 6
♥ ADV107	♥ R9	♥ 86543
♦ 85	♦ 93	♦ 10642
♣ RD	♣ V762	♣ A103
	♠ D103	
	♥ 2	
	♦ ARDV7	
	♣ 9854	

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
1♦ Passe 4♠	1♥ Passe	1♠ X*	Passe 4♥ Passe

\* Ce contre est d'appel, comme toujours lorsque les adversaires se sont fittés librement.

**L'entame** : le 3 de Cœur en pair-impair pour l'As de votre partenaire qui rejoue la Dame de Trèfle suivie du Roi ; comment devez-vous interpréter ce message en Est ?

**Le jeu de la défense** : derrière le mort, la contre-attaque d'une Dame suivie du Roi (au lieu du Roi suivi de la Dame) indique conventionnellement RD secs dans cette couleur et vous devez donc surprendre le Roi de l'As afin de rejouer le 10 pour la coupe en face. Sinon, adieu la levée de chute !

**Principe** : en flanc, derrière le mort, le fait d'inverser l'ordre naturel de deux gros honneurs montre la plupart du temps que ceux-ci sont secs ! Sur cette donne, il s'agissait de Roi-Dame secs et sur la donne précédente, il s'agissait d'As-Roi secs...